

自分の気持ちや考えを伝え合う楽しさを味わう子どもを育てる外国語活動

～タスクをベースにした言語活動を通して～

所属機関 うきは市教育センター

所属校 うきは市立千年小学校

職・氏名 教諭 寺松 早紀

1 主題設定の理由

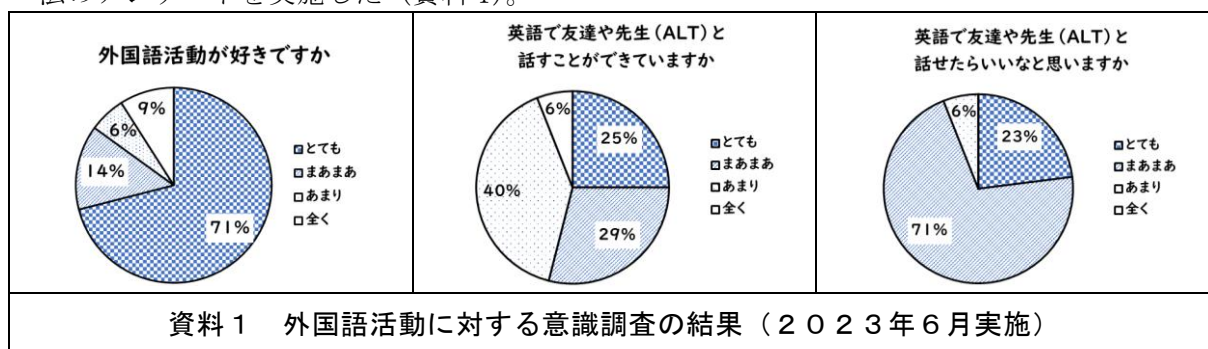
(1) 外国語教育の動向から

学習指導要領解説外国語活動・外国語編（平成29年7月）では、語彙や文法等の個別の知識がどれだけ身についたかではなく、児童の学びの過程全体を通じて知識・技能が、実際のコミュニケーションにおいて活用され、思考・判断・表現することを繰り返すことを通じて獲得され、学習内容の理解が深まることが求められている。

そこで本研究では、コミュニケーションの目的や場面に応じて、どのように伝えればよいか考え、工夫して伝える活動を通じて「自分の気持ちや考えを伝え合う楽しさを味わう子どもの育成」の在り方を明らかにすることを目指し、本主題を設定した。

(2) 児童の実態とこれまでの指導の反省から

外国語活動における課題を明らかにするために、本学級の児童（第4学年35名）に4件法のアンケートを実施した（資料1）。



英語が好きなお理由として、「英語のゲームやチャンツが楽しいこと」を挙げているのに対して、「英語で友達や先生（ALT）と話すごうできる。」と答えた児童が54%と全体の半数程度である。つまり、児童にとっての「楽しさ」は歌やゲームの楽しさであり、活動のねらいである外国語を通してコミュニケーションをする楽しさを十分に感じていないことが分かる。しかし、「英語で友達や先生（ALT）と話せたらいいなと思いますか。」の質問には、94%の児童が「思う」と回答しており、苦手意識がある児童も、英語で伝えてみたいという意欲をもっていることが分かった。子ども達の「英語で伝えたい」という思いをかなえるためには、外国語（英語）を通じて、自分の気持ちや考えを伝え合う楽しさを味わう子どもを育てることが大切であると考え、本主題を設定した。

2 主題の意味

(1) 「自分の気持ちや考えを伝え合う楽しさを味わう」とは

「伝え合う」とは、外国語によるコミュニケーションを行う中で、相互の「やり取り」において、「見方・考え方」を働かせることで、互いの変容に気付いたり、互いの変容を伝え合ったりすることである。「楽しさを味わう」とは、伝え合うことを通じて、相手の思いが理解できた、自分の気持ちや考えが伝わったという嬉しさや喜びを感じることである。

(2) 「自分の気持ちや考えを伝え合う楽しさを味わう子ども」とは

自分の気持ちや考えを伝え合うことを楽しむ子どもとは次のような資質・能力を身に付けた子どもであるとする。

- 相手をよく知るために相手を大切にしようとする思いをもって話を聞き、自分の気持ちや考えを何とかして伝えようという思いをもつことができる。(学びに向かう力・人間性)
- コミュニケーションを行う目的や場面に応じて、相手の話を聞き、必要な言語材料を選択し、相手に伝わるように思考・判断して表現することができる。(思考力・判断力・表現力)
- 外国語や外国語の文化にふれる活動を通して、自分の気持ちや考えを伝え、相手の気持ちや考えを真摯に受け止めることができる。(知識・技能)

3 副主題の意味

(1) 「タスクをベースにした言語活動」とは

外国語活動において「慣れ親しんだ言葉を使って、目標を達成する活動」をタスクという。本研究では、タスクを「単元を通して培った力を生かし、既習の表現も使って考え課題を達成する活動」ととらえる。タスクをベースにした言語活動とは、タスク達成のために、子ども同士が、もっている知識を総動員して、単元で学んだ表現と共に既習表現も使って、英語で相手に思いを伝え、友達とやり取りをすることである。タスクをベースにした三つの言語活動を、単元及び一単位時間に位置付ける(資料2)。

	子どもの意欲を引き出す言語活動	子どもが会話をつなぐ言語活動	子どもが振り返る言語活動
目的	外国語で伝え合うためのゴール像や見通しをもつ。	自他との交流を通して、互いの気持ちや考えを伝え合う。	交流した相手と自分との関りや変容に気付く。
内容	ALTと「やり取り」モデルや「やり取り」に必要なゲーム的活動を提示し、単元のタスクをイメージし、活動の見通しをもつ。	既習の表現や非言語による表現を用いて、自分の気持ちや考えを伝え合い、他者を理解することにつなぐ。	タスクを達成することを通して、互いの変容や気づきを伝え合い、次のタスク達成に生かす。
方法	・ALTとの「やり取り」のモデル提示 ・活動の目的の明確化	・既習の言語材料の提示 ・表情やジェスチャー等、身体表現の活用	・ロイロノートを活用した、学習履歴の蓄積

資料2 タスクをベースにした言語活動

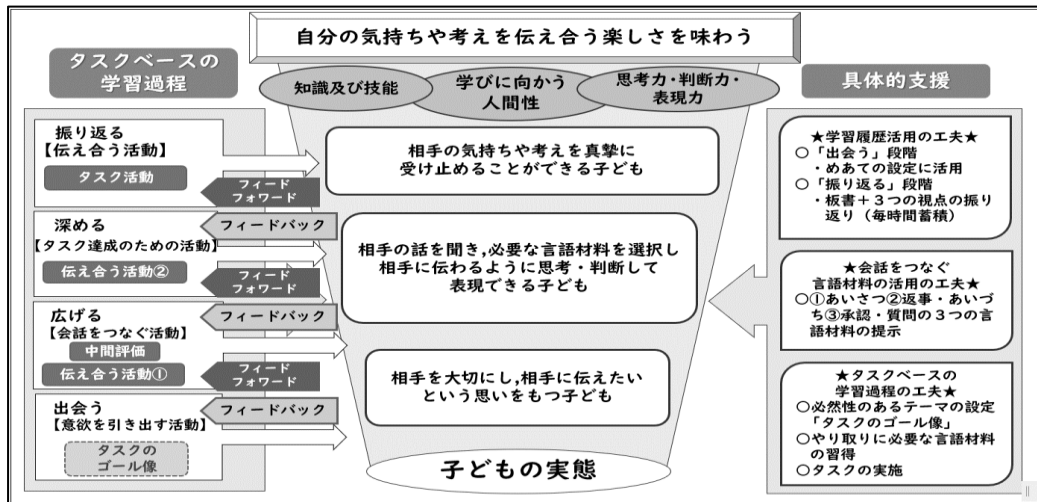
4 研究の仮説

外国語活動の学習において、単元や一単位時間にタスクを達成するための「意欲を引き出す活動・会話をつなぐ活動・振り返る活動」を位置付ければ、子どもが伝えようとする意欲をもってコミュニケーションを図ろうとするので、自分の気持ちや考えを伝え合う楽しさを味わう子どもを育てることができるであろう。

5 研究の具体的構想

- (1) タスクベースの学習過程の工夫
- (2) 会話をつなぐ表現を自分の言葉として使う言語材料活用の工夫
- (3) 児童の学習履歴活用の工夫

6 研究の全体構想



7 研究の実際（実践1省略）

実践2 第4学年 単元 Let's Try2 Unit4 What time is it? 「今、何時？」

(1) ねらい（省略）

(2) 指導の実際と考察

<本時主眼>（3／4時）

- 1 好きな時刻やその理由について，“What time do you like?”で尋ねたり，“I like ～.”で答えるやり取りをして，英語で時刻や日課を伝え合うことを楽しむことができるようにする。
- 2 好きな時刻やその理由を伝え合う場面において，お互いのことをより詳しく知るために，やり取りの見通しをもったり，友達の発話にリアクションしたりして尋ねたり答えたりすることができるようにする。

ア 出会う段階

この段階では，好きな時刻と理由を伝え合いたいという意欲を高め，自分でめあてをたてるようにすることをねらいとした。そのために，自分や友達の前時の振り返り（フィードバック）を共有する時間を位置づけた。A児は，「好きな時刻を伝え合いたい」と意欲的にめあてをつかむことはできていたが，前時の振り返りカードを提示するだけでは，主体的にめあてをつくるまでには至らなかった。つまり，タスクモデルを提示することで，コミュニケーションへの意欲をもつことはできたが，前時と本時をつなげて課題をつかませることが十分ではなかった。

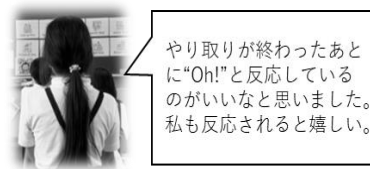
友達に好きな時刻を尋ねて、好きな時刻と理由を知りたいな。



資料3 やり取りのめあてをつくるA児

イ 広げる段階

この段階では，好きな時刻とその理由の尋ね方，答え方の言い方を理解し，友達と伝え合う見通しをもつことをねらいとした。そのために，既習の“What ○○ do you like?”と“I like ～.”の英語表現をゲームを通して身に付ける伝え合う活動①を位置付けた。さらに，伝え合う活動①の後にやり取りを中間評価する場を位置づけた。その際に，よりよいコミュニケーションの姿をイメージさせるために，動画を視聴させ，リアクションしているということに主体的に気づくことができるようにした。子ども達は，B児が相手の言葉に対して“Oh!”と反応している動画から，会話をつなぐよさに気づくことができた。



資料4 伝え合う楽しさに気づくB児

ウ 深める段階

この段階では，好きな時刻とその理由を伝え合うことを通して，よりよいコミュニケーションの楽しさや喜びを感じてもらうことをねらいとした。そのために，中間評価を生かした伝え合う活動②を位置付けた。子ども達は，「つぶやき」「コメント」「レポート」の3つの視点をもとに，会話をつなごうとする姿が見られた。つまり，会話をつなげることで，コミュニケーションがより一層楽しくなることを実感することができたと考える。しかし，リアクションがなかったり，相手の返答がモデル文の通りになっていなかったりすると，会話が途中で止まってしまう場面も多くあった。やり取りをする中で困った場面を想定したモデルを提示し，その場面でのどのように解決すればよいのか考えさせる手立てが必要だと感じた。

C児：What time do you like?
D児：I like 3 p.m.
C児：Why?
D児：It's snack time.
C児：Oh! Me too!
D児：See you.
C児：See you.



資料5 会話をつなぐ表現をするC児

エ 振り返る段階

この段階では、自分のコミュニケーションを振り返り、楽しく伝え合うことができたことを実感することをねらいとした。そのために、「できたこと・わかったこと」「やり取りで見つけた友達のよさ」「もっとやってみたいこと」の3つの視点で振り返る活動（フィードバック）を位置づけた。子ども達は、「好きな時刻を伝えられて楽しかった」「同じ時刻が好きな友達がいる楽しかった」「伝えたとにナイスと言ってくれて楽しかった」「他の人ともやり取りをしたい」「何分の言い方も知りたい」などと振り返ることができた。つまり、自分のことを伝えられた喜びや友達の新たな一面を知る楽しさを実感することができたと考えられる。



8 実践のまとめ

(1) 成果について

質問項目	実践1		実践2	
	前	後	前	後
① 自分の気持ちや考えを進んで伝えようとしているか	67%	90%	76%	76%
② 友達とやり取りをして、よさなどを見つけようとしているか	91%	94%	97%	100%
③ 友達のよさを見つけ、英語を使って友達をほめることができているか	44%	60%	55%	80%
④ 友達の答えに英語で反応することができているか	53%	85%	61%	79%
⑤ 前の時間を振り返り、自分でめあてをつくっているか	57%	62%	85%	94%

資料7 実践前後の児童アンケートの結果

ア タスクベースの学習過程の工夫について

資料7①から分かるように、実践1の授業後には90%の子どもが自分の気持ちや考えを進んで伝えようとしていると回答している。このことから、出会う段階において単元や本時のタスクのモデルをALT等とのSmall Talkで提示することは有効であると考えられる。さらに、資料7②から分かるように、実践2の授業後には、子ども達全員が友達のやりとりで気付きを得ている。このことから、広げる段階に伝え合う言語活動①の中間評価を行い、深める段階の伝え合う活動②につなげたことで、自分の気持ちや考えを伝え合う楽しさを味わうことができたと考えられる。

イ 会話をつなぐ表現を自分の言葉として使う言語材料の工夫について

資料7③から分かるように、実践2の授業後には80%の子どもが英語を使って友達をほめると回答している。このことから、会話をつなぐ表現を提示したカードに「一言感想」という項目を入れ、相手の発言に一言コメントすることを意識させたことは有効であると考えられる。さらに、資料7④から分かるように、実践1、実践2ともに、授業後に英語で反応することができたと実感している子どもが増えている。子ども達が授業の初めにALTと挨拶をする場面で、「How are you?」の質問に答えた後、「How are you?」と聞き返すことができるようになった。このことから、会話をつなぐ表現を自分の言葉として使えるための言語材料をカードで活用できるようにしたことは有効であると考えられる。

ウ 児童の学習履歴活用の工夫について

資料7⑤から分かるように、実践2の授業後には94%の子どもが外国語活動の時間に前時学習を振り返り自分でめあてをつくることができたという回答している。このことから、前時のフィードバックした内容に教師が意図的にコメントを付けた子どもの学習履歴をフィードバックすることは、既習を振り返り、これまでの学習と本時の学習のめあてとつなぐために有効であると考えられる。

(2) 課題について

- タスクベースの学習過程の【広げる】段階における中間評価の視点に広がりをもたせること。(例)自分のゴール像と比較して「やり取り」を見直すものとする
- 話すこと【発表】の単元の際の学習履歴の活用の在り方を検討すること。